

Gestão Ágil de Projetos

METODOLOGIAS ÁGEIS

Gerenciamento de Equipes e
Ferramentas

UniSenac | Prof. Pablo De Chiaro

Aula 3

OBJETIVOS DA AULA

📌 O que veremos hoje?

Apresentar os principais frameworks ágeis utilizados no mercado

Explorar técnicas de gerenciamento de equipes em ambientes ágeis

Ferramentas práticas para gestão de projetos ágeis

GAP

PRINCIPAIS METODOLOGIAS

- Scrum: Estruturas, papéis e cerimônias.
- Kanban: Visualização do fluxo de trabalho.
- XP (Extreme Programming): Boas práticas de desenvolvimento.
- Lean: Redução de desperdício.

Aula 3

GERENCIAMENTO DE EQUIPES

📌 Quando falamos em Equipes, o Scrum se destaca, podemos considerar como framework para desenvolvimento ágil.

Aula 3

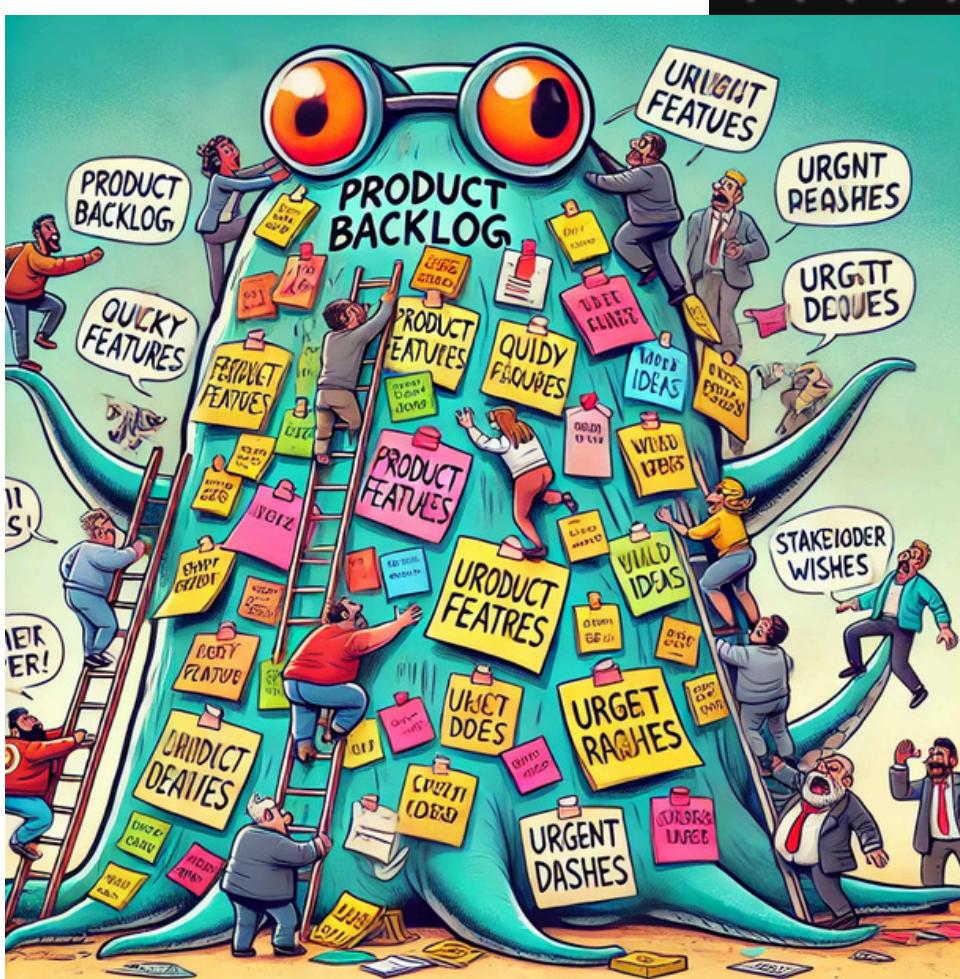
GERENCIAMENTO DE EQUIPES

📌 Definição de Backlog

Lista priorizada de funcionalidades e tarefas do produto/projeto.

How-to

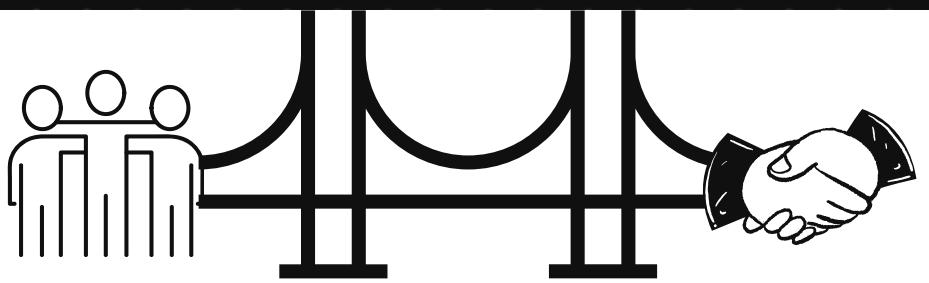
- Listar funcionalidades principais
- Quebrar funcionalidades em tarefas menores e gerenciáveis.
- Priorização inicial com base em valor e urgência.



Aula 3

GERENCIAMENTO DE EQUIPES

Papéis aplicáveis:



Product Owner (ou apenas PO): Gestão prática do backlog do projeto.

“em cenários atuais, muitas vezes este papel é diluído entre a equipe, tentando aproximar Dev de Produto”



Aula 3

GERENCIAMENTO DE EQUIPES

Papéis aplicáveis:

Time de Desenvolvimento: Equipes multidisciplinares e auto-organizáveis, não necessariamente apenas programadores - pense em Produto



Aula 3

GERENCIAMENTO DE EQUIPES

Papéis aplicáveis:

Scrum Master (ou SM): Exemplo de facilitação e resolução de impedimentos do Time

“muitas empresas não tem adotado esse papel diretamente nos projetos e sim em figuras como Líderes de Time (Tech Lead)”



Aula 3

GERENCIAMENTO DE EQUIPES

Cerimônias Scrum:

No geral em torno da Sprint – que é o período de tempo combinado para desempenhar as demandas.

deve ter entre 1 e 4 semanas, dependendo do funcionamento de time. Esse tempo é determinado porque uma Sprint conta com diversas cerimônias



Aula 3

GERENCIAMENTO DE EQUIPES

Cerimônias Scrum:

Sprint planning: É na planning que o time recebe as demandas que precisa executar na próxima Sprint.

Antes do início de cada Sprint para tirar todas as dúvidas, expor suas dificuldades e validar se a execução é possível.



Aula 3

GERENCIAMENTO DE EQUIPES

Cerimônias Scrum:

Daily scrum (a famosinha): Expor para o time todo o que está sendo feito.
cada integrante do time conta o que fez desde a última daily até o presente momento e o que vai fazer.
“standup meeting”



Scrum retornará
(em aulas futuras)

Aula 3

O PENSAMENTO POR TRÁS DO KANBAN

Origem no Sistema Toyota de Produção

Visualização do fluxo de trabalho real para melhoria contínua dos projetos em andamento.

Comece com o projeto atual; Reduza o trabalho em progresso (WIP); Melhoria incremental aplicada aos produtos;



AULA 4...

📌 Para a próxima aula: Fluxo de Desenvolvimento de Projetos Ágeis
*Técnicas práticas de **priorização do backlog** (ex.: MoSCoW, Matriz Valor x Esforço)

ATIVIDADE PRÁTICA

Gerenciamento de Projetos

📌 no Trello (trello.com):

Apenas um do grupo, crie um Quadro a partir de Template: “Kanban Quadro Modelo”

Convide todos integrantes para esse quadro

- adicionar os professores também
- iniciar a elaboração do Backlog

